NOSH!

Handleiding - Nederlands

INHOUD

Story......................3
Het opstarten van NOSH.......4
Hoe wordt NOSH gespeeld?.....5
De controle..................7
ANMA service.................8

De story

NOSH is een kleine gele vreemdeling. Hij heeft altijd z'n walkman op en hij houdt niet van vragen van anderen. Hij zegt dan altijd 'JA' en zet zijn walkman harder. NOSH leeft op de planeet CISAB XSM-2, een maan van de grotere planeet 'ORCIM'. Op een dag ging NOSH met z'n ouders naar de kermis. Omdat zijn ouders bij het Rad van Fortuin gingen kijken, kon NOSH rustig op een bankje naar muziek luisteren. Na een tijdje kwam er een oud vreemd kereltje die aan NOSH vroeg om een spel te spelen. Als altijd zei NOSH 'JA!' en voerde het volume van zijn walkman op. Het vreemde kereltje drukte op een knopje onder de bank. Woesj! Plotseling werd NOSH getransporteerd naar de grote planeet ORCIM. NOSH zag allerlei vreemde dingen waarvan hij niet wist wat ze waren. Help NOSH de onderdelen te vinden van een nieuwe telepoort om NOSH naar huis terug te zenden....

Het opstarten van NOSH.

Zorg ervoor dat de computer is aangesloten op een disk-drive. Schakel de monitor, de disk-drive en de computer aan en zorg ervoor dat NOSH in de disk-drive zit.

Nu wordt de intro ingeladen.

Om met het spel te beginnen, moet U op een van de vuurknoppen of op de spatiebalk te drukken.

Het invoeren van een password

Het is mogelijk het spel voort te zetten bij de WORLD waar u gebleven was. Type het verkregen password gevolgd door RETURN tijdens het titelscherm.

Hoe wordt NOSH gespeeld?

Het scherm is onderverdeeld in 2 gedeeltes.

Onderin het scherm is zichtbaar:
- wapens (links)
- VITality (midden)
- items (rechts)

De rest van het scherm is het scrollende speelveld.

De bedoeling van dit spel is om alle aanwezige snoepjes op te eten en daarna te zoeken naar 'een onderdeel van de telepoort'. Hierbij moet NOSH gebruik maken van diverse wapens en items. Om een overzicht van de items/wapens te krijgen moet U als password 'HELP'+<RETURN> intoetsen.
Een world is opgebouwd uit vele velden en verdiepingen die een groot doolhovencomplex vormen.

Er zijn verschillende vijanden
die in de doolhoven rondlopen.
De meesten kunnen worden beschoten.
Elke vijand reageert anders.

Hoe de wapens en items gebruikt
moeten worden kunt U op 1 manier
uitvinden: Door NOSH te spelen.

Uw vitality neemt af als:
- NOSH door een vijand wordt geraakt. De hoeveelheid verschilt per vijand.
- Als NOSH zonder bescherming door het vuur loopt.
- Als NOSH geraakt wordt door een kogel/pijl van een vijand.

NOSH is dood als:
- Al uw vitality op is.
- NOSH zelfmoord pleegt (toets F5).

Uw vitality neemt toe als:
- NOSH 16 snoepjes heeft gepakt.
- NOSH een vrucht kan bemachtigen. Per vrucht verschillende toename.

Als uw vitality op is, dan kan er

voor continueren gekozen worden. Eerst kan d.m.v. vruchten uw vitality worden aangevuld. De linker trap transporteert NOSH naar de voorgaande WORLD. Anders zal de intro weer komen.

De controle.

NOSH wordt bewogen met de cursors of met joystick 1.

overige bedieningstoetsen:

- Schieten met vuurknop A of de spatiebalk.
- Een bom afvuren met vuurknop B of met SHIFT/GRAPH.
- Naar een andere verdieping met vuurknop B of met SHIFT/GRAPH.
- STOP = pauze.
- F1 = sleutel terug.
- F2 = sleutel verder.
- F3 = geluidseffecten aan/uit.
- F4 = muziek aan/uit.
- F5 = zelfmoord.

Service

Met technische problemen/fouten kunt U terecht bij:



Voor overige informatie of suggesties kunt u kontakt opnemen met:

ANMA
Kleine Immert 27
1616 RA Hoogkarspel
tel.: 02286-1947 (19:00 - 21:00)